

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan pada perilaku kognitif, perilaku afektif dan psikomotorik yang terjadi dalam diri peserta didik. Perubahan tersebut bersifat positif yang berarti berorientasi ke arah yang lebih baik. Secara sederhana proses belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian tentang pengetahuan.

Matematika merupakan salah satu pengetahuan dasar yang diberikan kepada siswa melalui proses pendidikan sebagai produk penelitian. Matematika diberikan melalui konsep, prinsip, hukum, dan teori yang menggunakan metode, model pembelajaran, maupun pendekatan pembelajaran lainnya.

Matematika adalah ilmu deduktif yang menggunakan simbol-simbol yang memiliki arti yang sangat padat. Karena adanya suatu perbedaan karakteristik matematika dan anak usia SD, maka pembelajaran matematika akan susah dipahami oleh anak SD jika cara penyampaian dilakukan tanpa memperhatikan tahap-tahap berpikir anak SD. Oleh sebab itu guru harus sebisa mungkin menghubungkan antara matematika dengan dunia anak yang belum dapat berpikir secara deduktif supaya dapat mengerti tentang matematika yang sifatnya deduktif.

Pembelajaran matematika anak pada usia sekolah dasar banyak yang kurang menggemari pembelajaran matematika, mereka menganggap pelajaran matematika itu sulit, dikarenakan proses dan metode yang digunakan hanyalah hubungan satu arah yaitu antara guru ke siswa tanpa adanya timbal balik dari siswa ke guru itu sendiri. Jangan heran jika anak pada usia tersebut sering bermalas-malasan jika mengerjakan soal matematika, karena yang dipikirkan anak seusia tersebut hanyalah bermain dan bermain.

Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan mental ataupun fisik yang mengarah ke hal yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Anak kelas lima, memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada diantara mereka yang menampilkan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan.

Berdasarkan obeservasi peneliti ke SD Negeri di Kec.Taktakan sebagian besar siswa di sekolah tersebut susah dalam pembelajaran matematika. Mereka terpaku dalam hafalan rumus dan media yang tidak bervariasi. Sebagai pendidik harus tepat dalam menggunakan strategi pembelajaran. Akan tetapi, dengan srategi pembelajaran pun tidak cukup. Guru harus bisa mengaplikasikan strategi pembelajaran tersebut dengan baik karena pada dasarnya efektif tidaknya suatu metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah guru yang menentukannya.

Anak didik merupakan suatu unsur yang terpenting dalam suatu pelajaran, karena dimana ada pendidik disitu pula ada anak didik yang perlu bimbingan dari pendidik. (Susanto, 2013 hlm 86) mengungkapkan bahwa “karakteristik anak usia Sekolah Dasar suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya”. Dan selain itu setiap anak merupakan suatu individu yang berbeda-beda, pada setiap individu akan dapat dilihat dari minat, bakat serta kemampuannya pada proses memecahkan masalahnya. Materi yang kurang bisa dipahami akan berdampak buruk bagi kelanjutan cara berpikir anak didik, banyak materi yang menurut anak didik sangat sulit untuk dipahami.

Untuk menghilangkan penyebab-penyebab yang bisa menimbulkan kendala dalam pembelajaran maka perlu adanya pembelajaran yang dapat menimbulkan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa. Berpikir kreatif matematis secara logika adalah suatu proses atau cara yang dilakukan dengan pikiran kita sendiri, atau dengan kata lain berbincang dan berimajinasi dengan diri sendiri. Menurut Sujanto (2001: hlm 56) berpikir ialah gejala jiwa yang dapat menetapkan hubungan-hubungan antara pengetahuan-pengetahuan kita.

Berpikir kreatif matematis merupakan suatu pemecahan masalah yang tidak terpaku pada satu jawaban saja, dengan berfikir kreatif matematis siswa bisa menemukan jawaban yang berbeda-beda atau yang bervariasi. Oleh sebab itu proses berpikir pada anak usia SD harus ditingkatkan lagi, agar siswa bisa mengatasi masalah tanpa terpaku pada jawaban satu saja.

Menurut Piaget dalam Susanto (2013,hlm 184) yaitu perkembangan kemampuan berpikir dengan objek-objek konkret (nyata). Pada usia anak sekolah dasar pemikiran

yang hanya bisa dipahami yaitu hanyalah suatu kejadian atau proses yang benar-benar rill terjadi didalam kehidupannya atau yang sering dialami oleh anak tersebut.

Faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri siswa dari indra yang dimiliki, terutama dari pendengaran dan pengelihatannya, Seperti dinyatakan Raharjo (1991 hlm 65) “menyatakan visualisasi mempermudah orang untuk memahami salah satu pengertian. Bahwa sebuah gambaran berbicara seribu kali dari yang dibicarakan melalui kata – kata. Salah satu dari visual yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar tersebut adalah sarana media seperti film elektronik apabila ini dapat digarap dengan benar dan baik, selain dapat mempermudah pemahaman konsep dan daya serap siswa juga untuk pengajaran untuk menyajikan materi secara terarah. Inilah manfaat yang harus dioptimalkan dalam membuat rancangan dalam membuat media film elektronik”.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan Harati, Sapra (2014) hasil penelitiannya adalah bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media dapat merangsang kemampuan anak dalam belajar juga memberi motivasi baru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari pemaparan masalah diatas maka peneliti melaksanakan penelitian dengan pengembangan pola pembelajaran melalui media film elektronik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep matematika SD yang mengorientasi siswa pada objek pembelajaran yang lebih kongkrit. Pembelajaran dengan menyajikan suatu permasalahan, fenomena atau peristiwa yang terjadi. Penyelidikan yang dibuktikan merupakan kebutuhan untuk mendapatkan konsep guna mendapatkan pemecahan masalah yang ditemukan dilapangan.

Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti, “Pengaruh Media Film Elektronik Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjabaran tersebut peneliti mencoba menjabarkan rumusan sebagai berikut :

- a. Apakah kemampuan berfikir kreatif matematis siswa yang belajar dengan menggunakan media film elektronik lebih baik dari pada siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional ?
- b. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media film elektronik dalam kemampuan berfikir kreatif matematis ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan media film elektronik yang secara rinci memiliki tujuan khusus sebagai berikut :

1. Mengetahui media film elektronik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif matematis pada siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media film elektronik.

D. Manfaat Penelitian

1. Signifikansi Penelitian

Ada beberapa alasan yang mendasari pentingnya penelitian ini, dikarenakan masih kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

2. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru dan siswa.

1. Bagi Guru

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru kelas dalam upaya membantu siswa pada pembelajaran matematika agar pemahaman siswa dapat maksimal;
- b. Dapat dijadikan bahan untuk meningkatkan wawasan tentang bagaimana penggunaan film elektronik yang efektif dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa;
- c. Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan efektivitas pengembangan kemampuan profesional untuk melakukan perubahan, perbaikan dalam pembelajaran Matematika melalui penggunaan media film elektronik.

2. Bagi Siswa

- a. Mendapatkan pengalaman langsung dari percobaan yang dilakukan pada pembelajaran matematika yang inovatif sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari;
- b. Dapat meningkatkan aktivitas di dalam kelas dalam matapelajaran lainnya, karena pembelajaran sesungguhnya menyenangkan;
- c. Memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam memahami pelajaran dengan menggunakan metode eksperimen.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan efektivitas belajar dengan baik;
- b. Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah sebagai inovasi pembelajaran dan pengembangan kurikulum.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini penulis meneliti pengaruh penggunaan media film elektronik terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa sekolah dasar. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan media film sebagai alat untuk merangsang kemampuan berfikir kreatif matematis siswa. Adapun tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Negeri di Kec. Taktakan. Objek penelitian adalah siswa kelas V pada materi geometri dalam sub pokok bahasan bangun ruang.

F. Definisi Operasional

1. Media film Elektronik

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu mencapai tujuan pendidikan. Maka dari itu proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan media pembelajaran.

Dari beberapa sumber yang dibaca media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah media film elektronik. Menurut Arsyad (2002, hlm 49) film merupakan gambar-gambar dalam frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.

Pada dasarnya film elektronik adalah alat komunikasi visual yang berupa gambar disertai dengan suara yang dapat membantu seseorang dalam menyampaikan pesan.

2. Berfikir Kreatif Matematis

Secara logika berfikir kreatif matematis adalah suatu proses atau cara yang dilakukan dengan pikiran kita sendiri. Kreatif berarti suatu gagasan yang menimbulkan ide-ide baru yang dapat diaplikasikan.



M. Taufiq Rabbani Zain, 2016

PENGARUH MEDIA ELEKTRONIK TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu